|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 1.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Змейка» (русская народная игра).**  Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать по воде, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить на­правление движения всей группы: побежать в противо­положную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.  *Правила:*  1.  Все дети должны крепко держаться за руки, что­бы «цепочка» не порвалась.  2.  Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».  3.  Хорошо использовать в игре естественные препят­ствия: обегать вокруг нестандартного оборудования (например: кувшинки), наклоняться (подныривать под дугу). При игре в бассейне можно создать «полосу пре­пятствий» спортивных пред­метов (обручей, нестандартного оборудования).  4.  Игру можно остановить» если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего. |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 2.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg**  **«Головастики-рыбки» (русская народная игра).**  Эту игру, так же как и «салки», начинают с выбора водящего («рыбки»). Другие дети — «головастики» — раз­бегаются в разные стороны в чаше бассейна, а «рыбка» пытается дог­нать головастиков, ныряя под воду с головой. Игрок, которого он коснулся рукой, становится водящим.  *Правила:*  1.  Водящий гоняется за разными детьми, пытаясь догнать того ребенка, который находится к нему ближе всего.  2.  Если «рыбка» хочет догнать какого-то определен­ного , то он должен сначала громко назвать его по имени. По условиям игры можно несколько раз менять «цель», т.е. называть другое имя и начинать гоняться за этим ребенком, если он оказался вблизи «пятнашки».  3.  Все игроки должны внимательно следить за сме­ной водящих и стараться во время игры находиться от них на расстоянии. |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 3.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Салки» (русская  народная, игра).**  Перед началом игры надо выбрать водящего («сал­ку»). По команде все дети кидаются врассыпную в чаше бассейна, а во­дящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: «Я тебя осалил!» Теперь этот ребенок ста­новится водящим и должен «осалить» другого.  *Правила:*  1. Водящий гоняется только за одним ребенком из группы. 2. Остальные дети, бегая по бассейну, следят за сме­ной водящих и должны убегать врассыпную от нового водящего. |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 4.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg**  C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Липкие пеньки» (башкирская  народная  игра).**  Водящие (их несколько человек одновременно) при­саживаются на корточки в чаше бассейна, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это уда­лось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.  *Привило:*  1.  Нельзя ловить игроков за одежду (плавки, купальник). 2.  «Пеньки» водящий не должны сходить с места. |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 5.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg**  C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Вестовые» (якутская народная игра).**  На бескрайних просторах Крайнего Севера, где дав­ным-давно зародилась эта игра, вести передавались спе­циальными людьми — вестовыми. Они ездили на оле­нях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавлива­лись с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.  Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленем». В чаше бассейна обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обе­гать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «весто­вой» с «оленем» опять пускается в путь.  Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» пер­выми вручат «письмо» судье по окончанию пути.  *Правила:*  1. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя». 2. Надо обязательно сделать два круга возле столба. 3. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом». |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 6.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg**  C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Ворота» (русская народная  игра).**  Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу (в чаше бассейна). Они берутся за руки, которые поднима­ют высоко над головой, образуя «ворота». Дети из по­следней пары быстро пробегают под воротами и вста­ют впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.  *Привила:*  1.  Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами или проплывая.  2.  Нельзя задевать «ворота».  3.  Во время игры можно изменять высоту ворот, по­степенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задание (и проплавать под водой). |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 7.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Золотые  ворота» (русская  народная  игра).**  В начале этой игры (другие варианты ее названий: гусиный мост, золотой мост) выбирают двух игроков. Они будут «солнцем» и «луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота (в чаше бассейна).  Водящие («солнце» и «луна») речитативом повто­ряют скороговорку:  Золотые ворота  Пропускают не всегда:  Первый раз прощается  Второй раз — запрещается,  А на третий раз, не пропустим вас!  «Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спе­шат быстрее проскочить в них, либо проплыть. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной.  Пойманный игрок становится сзади «луны» или «солнца», и игра продолжается вновь до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды.  Дальше команды устраивают между собой соревно­вания в перетягивании (каната или взявшись за руки). |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 8.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Удмуртские  горелки» (удмуртская  народная  игра).**  Играющие, разбиваются на пары и строятся колон­ной. Водящий стано­вится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок.  Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит или проплывает вдоль своей стороны колонны вперед, к водяще­му. Тот игрок, который успеет схватить платок пер­вым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся ко­лонна постепенно продвигается вперед, а водящий от­ступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.  *Правила:*  1.  Сигналом к началу бега или праплывания для каждой пары явля­ется поднятие ведущим платка вверх, над головой.  2.  Водящий не должен протягивать платок навстре­чу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.  3.  Если подбежавшие игроки одновременно схвати­лись за платок, то водящий остается, а эта пара стано­вится впереди колонны.  4.  Игрокам нельзя силой вырывать платок друг у друга. |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 9.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Два Мороза» (русская  народная  игра).**  Для этой игры надо выбрать двух водящих — «двух морозов».  Один — «Мороз Красный нос», а другой — «Мороз Синий нос». Обозначаются две крайние линии на про­тивоположных концах поля (чаше бассейна): здесь можно прятаться от «морозов». По чаше бассейна гуляют два «мороза». Они гром­ко произносят: «Я — Мороз Красный нос!», «А я — Мороз Синий Нос». А потом вместе спрашивают у детей: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»  Дети хором отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!» После этого дети стараются быс­тро перебежать или проплыть вольным стилем из одного конца бассейна на другой, чтобы успеть спрятаться за спасительную линию границы поля, где мороз им уже не страшен. «Морозы» стара­ются догнать и «осалить» бегущих через поле детей (можно и проплывать под водой). Если «мороз» коснулся рукой ребенка, то он считается «замороженным». Этот игрок должен встать на ноги и замереть («замер­знуть») Дети, перебежав из одной стороны в другую, немного отдыхают, и игра про­должается. «Морозы» опять спрашивают: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Смель­чаки отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз».  На обратном пути дети стараются выручить «замо­роженных» друзей: их можно спасти из ледяного пле­на, если, пробегая или проплывая мимо, успеть коснуться рукой. «Мо­розы» стараются «заморозить» пробегающих или проплывающего мимо де­тей и защищают своих пленников.  После нескольких перебежек выбирают других «мо­розов» из числа самых ловких игроков, которые ни разу не попались и смогли выручить других детей из ледя­ного плена.  *Правила:*  1.  Перебегать или проплывать чашу бассейна можно только после слов: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз». 2.  Если кто-то из детей не побежал или не проплыл вместе со всеми, а замешкался у бортика бассейна, то он считается «за­мороженным». |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 10.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Стой, олень» (игра, народа Коми).**  Эта игра очень популярна у народов Крайнего Севе­ра, в ней игроки могут испытать свои качества в роли оленей. Игра проводится в чаше бассейна, где до начала игры специально отгоражива­ются границы «пастбища». Водящий («пастух», «охот­ник»), который определяется по жребию или считалке, должен поймать за игру нескольких «оленей».  Игра начинается, когда водящий закричит: «Беги, олень!» Все игроки разбегаются по бассейну врассыпную, а «пастух» пытается догнать любого «оленя», коснув­шись его (нестандартное оборудование - мягкой поролоновой палочкой) и произнеся: «Стой, олень!» Игра продолжается до тех пор, пока «пастух» не поймает пять оленей.  *Правила:*  1.  Надо лишь касаться игрока палочкой, а не уда­рять его.  2.  Игроки, выбежавшие за пределы площадки, счи­таются пойманными.  Водящие (игроки команды, которая догоняла) быстро по­ворачиваются и бегут назад, в свою сторону игрового поля. Они стремятся добежать до конца игрового поля со своей стороны. Однако осаленный игрок должен громко крик­нуть: «Оленма!» («Я есть!»), и по этой команде все игро­ки поворачиваются и пытаются догнать убегающих про­тивников за тем, чтобы в свою очередь «осалить» любого из них. Роли убегающих и догоняющих могут меняться несколько раз, пока одной из команд не удастся добежать до своего конца игрового поля в полном составе.  *Правила:*  1.  Нельзя выбегать за боковую линию, такой игрок считается «осаленным». 2.  Надо обязательно крикнуть «Оленма!», чтобы все иг­роки твоей команды услышали, что их игрока «осалили». |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 11.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Ястреб и утки» (Бурятская  народная  игра).**  Необходимо разделить чашу бассейна на несколько зон: «камыши», «озеро». «Озе­ро» — это очерченная зона произвольной формы на од­ном из противоположных концов поля. На другом конце поля располагается «ястреб» — это ведущий, который будет ловить «уток». «Утки» должны по команде убе­гать либо (проплыть вольным стилем) от «ястреба», по дороге к «озеру» прячась в «ка­мышах». «Камыши» — это несколько игроков, кото­рые располагаются в произвольном порядке на рассто­янии 1—1,5 м друг от друга на пути «уток» к «озе­ру». «Утки» спасаются сначала среди «камышей», а потом — в «озере», где «ястреб» уже не может их ло­вить. Если «ястреб» сумел «осалить» нескольких уток, то они считаются пойманными и выходят за пределы игрового поля. «Ястреб» продолжает ловить уже мень­шее количество «уток». «Ястреб» побеждает, если су­мел поймать всех «уток».  *Правила:*  1.  «Камыши» не должны сходить с места или ло­вить кого-нибудь из игроков руками.  2.  «Камыши» могут раскачиваться, стоя на месте, и таким образом мешать «ястребу» ловить «уток».  3.  Каждая «утка» обязана поплутать в «камышах», а не сразу бежать к «озеру», где она будет в полной безо­пасности. |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 12.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Бег с палкой в руке» (Ингушская  народная  игра).**  Известно много традиционных приемов этой игры, популярной у народов Северного Кавказа: держать пал­ку на ладони, на пальце, на кулаке, локте и т.п.  Рассмотрим, как можно устроить целое соревнова­ние в беге, держа палку на ладони. Для этого надо зара­нее определить расстояние от старта до финиша и от­метить его. Оно может быть 50—100 м, но маленькие дети могут бежать и на меньшую дистанцию. Также надо подготовить «деревянные палки», (нудлс) с которыми участ­ники будут соревноваться в беге. Они должны быть при­мерно одинакового размера, чтобы все участни­ки испытывали одинаковые трудности в удержании своих палок (нудлсов) в равновесии. Дети должны пробежать от старта до финиша, дер­жа перед собой палку (нудлс) на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку (нудлс), то он выбы­вает из игры.  Побеждает тот, кто сумел первым добежать до фи­ниша и не уронить палку (нудлс).  *Правила:*  1.  Если во время бега участник поддержал покач­нувшуюся палку (нудлс) другой рукой, то он считается проиг­равшим и должен выбыть из игры. 2.  При «фальстарте» игроку его результат не засчитывается. |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 13.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg**  C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Слепой медведь» (Осетинская народная  игра)**  Традиционно в этой игре внимание «слепого медве­дя» игроки привлекали с помощью трещоток, погремушек, колокольчика: По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.  Остальные дети приближаются к медведю и начи­нают трещать деревянными палочками. «Слепой мед­ведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.  Пойманный игрок сам становится «слепым медве­дем».  *Правила:*  1. Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим. 2.  Игрок, приблизившийся к медведю, должен обя­зательно трещать трещотками. |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 14.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Маляр и краски» (Татарская  народная  игра)**  Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «крас­ками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.  Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»  Все «краски» стоят у противоположного бортика и ждут, ка­кой цвет назовет «маляр». Названная «краска» долж­на пробежать или проплыть под водой и успеть доплыть до противопо­ложного конца бассейна. «Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать пробегающего или проплывающего «краску». Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.  *Правила:*  1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только начинает проплывать под водой.  2.Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски». |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ » КАРТОЧКА № 15.**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg**  C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **«Перетягивание» (Осетинская народная игра)**  Для проведения этой игры надо крепко связать кон­цы веревки длиной 2—2,5 м и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его линией на две равные половинки.  Дети из пары, которая будет меряться силами, ста­новятся спиной друг к другу, по разные стороны ли­нии, на одинаковом от нее расстоянии.  Каждый участник «впрягается» в веревку, завязан­ную в кольцо, со своей стороны. Он пропускает верев­ку под мышками и слегка натягивает ее. Остальные дети внимательно следят, чтобы, заняв исходную по­зицию, оба участника были на одинаковом расстоя­нии от разделительной линии.  По условленному сигналу соперники тянут верев­ку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторо­ну круга, а затем и вообще вытащил его за пределы круга.  *Правила:*  1.     Нельзя тянуть соперника в сторону, игроки дол­жны «перетягивать» друг друга только в направле­нии «вперед».  2.     Перетягивание осуществляется всем корпусом, но нельзя при этом опираться руками о землю.  Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами. |

|  |
| --- |
| **МАКСИМОВА Н.Н.**  **ИГРЫ НА ВОДЕ « НАРОДОВ РОССИИ »**  **C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\картинка народы россии.jpg** C:\Users\НАТАЛЬЯ\Desktop\КАРТИНКА-КАПЕЛЬКА...jpg  **Игровая деятельность. Игры народов России.**  Все народы земного шара сопровождают свои праздники, увеселительные мероприятия песнями, играми, танцами. В них отражаются представления  народа о прекрасном, они характеризуют лицо народа, **национальный склад мышления,** показывают богатство своей истории и культуры, национальные традиции. На протяжении многих столетий народы мира, в том числе и России, создавали своё самобытное искусство. В памяти народа сохранились игры, накопленные многими поколениями. Детские народные подвижные игры – многоликое явление. В них отражён образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои. Благодаря им  ребёнок накапливает  социальный опыт, развивает воображение и творческие способности.    На физкультурных занятиях, занятиях по плаванию, прогулках, досугах в ходе ознакомления с подвижными играми народов России решаются следующие задачи:  - обогащение знаний детей; развитие познавательного интереса;  - воспитание патриотизма, толерантности;  - развитие двигательной активности и др.  Детские игры хранят **этнокультуру**, а традиционные игры являются базисом не только современных игр, но и составляют богатейший пласт современной культуры народа в целом.  В содержании и правилах подвижных игр заключены представления о чести, смелости, мужестве. Знания, умения и навыки, полученные детьми на физкультурно-познавательных занятиях, помогут им жить в государстве, в котором соблюдаются права и свободы человек. |